

En el relato periodístico retrospectivo de un partido de fútbol –el de Chile contra México por la Copa América, el 30 de junio de 1999– se puede observar el uso de diversos elementos narratológicos que lo vuelven interesante. Los reportajes de distintos diarios chilenos contienen crónicas, historias y esquemas narrativos contruidos a partir del antagonismo entre adversarios, el protagonismo de ciertos personajes y los puntos

¿FÚTBOL DE VERDAD?

OBSERVACIONES NARRATOLÓGICAS SOBRE LOS RELATOS EN VIVO

culminantes que ellos viven. Además, hay en los relatos una identificación con el punto de vista del equipo chileno. El resultado son construcciones variadas de una misma realidad, cuya elaboración explica, al menos en parte, el interés del público por acceder a ellas. Incluso cuando esos lectores han asistido al estadio o han conocido el encuentro por radio o televisión, buscan historias para entender mejor y más completamente lo ocurrido.



MATÍAS MARTÍNEZ

Doctor en Literatura alemana por la Universidad de Göttingen, profesor de literatura comparada, Universidad de Munich.
[Matias.Martinez@lrz.uni-muenchen.de]

El tema parece ser algo sospechoso, poco digno de trabajo académico, pues se trata del fútbol. Pero no debería haber materias que dejaran de discutirse sólo por una supuesta falta de dignidad. Lo que importa es ver si se puede ganar de estos asuntos una comprensión relevante de nuestra realidad.

Si el fútbol ha sido estudiado académicamente alguna vez, eso fue, hasta hace pocos años, casi exclusivamente respecto de su éxito económico y su supuesto poder ideológico. Este deporte fue sometido entonces más que nada a una crítica social, denunciándolo como instrumento de infiltración ideológica y opresión social. Así, Theodor

W. Adorno acusó al fútbol de ser «elemento del engaño» que somete el hombre al «reino de la esclavitud».¹ Pero tal punto de vista es demasiado limitado. No explica nada de la fascinación del fútbol, de por qué millones y millones de personas se entusiasman semana a semana por las acciones de 22 hombres que se pelean por una pelota durante 90 minutos en algunas canchas del mundo. Y tampoco explica cómo se convierte el fútbol en un hecho de comunicación, prerequisite necesario para que pueda adquirir funciones sociales. Necesitamos una comprensión más amplia que reconozca al fútbol como fenómeno cultural en todos sus aspectos, incluyendo su impacto emo-

1. ADORNO, THEODOR W.: «Veblens Angriff auf die Kultur», en: *Gesammelte Schriften*, vol. 10/1, Frankfurt/M., 1977, pp. 72-96; aquí, p. 80.

cional y su construcción comunicativa.

Un partido de fútbol dura 90 minutos, pero hablar sobre él requiere mucho más tiempo. El discurso futbolístico comienza antes del partido con reportajes preparatorios y pronósticos, y termina mucho después con resúmenes y estadísticas, comentarios y entrevistas. (Incluso hay repor-

niveles de esta reconstrucción:

a) *Crónica*. Consiste en la selección de algunos acontecimientos –porque nunca se puede contar todo y porque tampoco vale la pena– y la enumeración de estos acontecimientos en orden cronológico.

b) *Historia*. A partir de una crónica puede

DA PLACER ENTENDER INTELECTUALMENTE ALGO QUE HA CAUTIVADO EMOCIONALMENTE. LA EXPLICACIÓN DE UN PARTIDO SE PUEDE HACER CON MÁS PROFUNDIDAD [...] RETROSPECTIVAMENTE.

tajes sobre los reportajes: Durante la Copa América 1999, *El Metropolitano* publicó unas minisecciones tituladas «Así lo oí», «Así lo vi», «Historias detrás de las voces» y «Generales después de la batalla» con largas citas y comentarios sobre varios reportajes en directo en televisión y radio de los partidos chilenos.) Millones de hinchas no sólo quieren ver un partido sino también hablar y leer sobre él. Quien fue al estadio quiere, asimismo, ver la compilación del mismo en la televisión y leer los reportajes y comentarios en el diario del día siguiente. Además de presenciar los acontecimientos en la cancha, hay una necesidad de consumirlos nuevamente a través de palabras e imágenes. Es el periodista quien presenta el partido en la televisión, en la radio o en el diario, y transforma así los hechos en comunicación.

Ahora, ¿cómo cuenta el periodista un partido de fútbol? Desde un punto de vista narratológico, hay dos formas principales de hacerlo. Una es la narración simultánea en vivo y en directo. Otra, la narración retrospectiva. En este artículo me ocuparé de la segunda forma. Antes, necesitamos introducir algunos conceptos narratológicos. Luego, los aplicaremos, como ejemplo, a uno de los dos partidos entre Chile y México durante la Copa América 1999.²

ALGUNOS CONCEPTOS NARRATOLÓGICOS

Contar un partido significa reconstruir los acontecimientos ocurridos en la cancha en forma narrativa. Es útil distinguir tres formas o más bien, tres

desarrollarse una historia que provee de una explicación causal a los acontecimientos cronológicamente ordenados. Una crónica dice lo que ha sucedido. Una historia dice por qué ha sucedido. En un sentido estricto, todos los acontecimientos de un partido están causalmente interconectados. Pero entendido como una historia, el partido gana una cierta linealidad, un hilo histórico que tiene, a diferencia de la pura crónica de los acontecimientos, una coherencia propia. El hilo histórico deja de lado acontecimientos marginales y se concentra en los sucesos centrales, es decir en los sucesos más importantes para el desarrollo de la historia. La capacidad de poder *leer* un partido, como se dice en alemán, consiste exactamente en disponer de la competencia de reconocer la historia del partido a través de la distinción entre sucesos centrales y sucesos marginales. De esta manera, la complejidad de los hechos se reduce a una figura comprensible.

c) *Esquema narrativo*. La historia de un partido puede someterse a una forma esquemática. Un esquema narrativo es el desarrollo típico de una historia, y le da una significación que es moral y emocionalmente significativa; es decir, le presta sentido cultural. Supongo que un estudio empírico de muchos reportajes de fútbol –algo que aún no se ha hecho– mostraría que se suele aplicar una cantidad bastante limitada de esquemas narrativos (quizás arquetípicos). Como estos esquemas forman parte de la cultura, no puede sorprender que algunos de ellos correspondan a escenas e imáge-

2. Para los conceptos narratológicos véase mi *Einführung in die Erzähltheorie* (con MICHAEL SCHEFFEL, Munich, 1999). Para un análisis narratológico del reportaje deportivo similar, véase CARRARD, PHILIPPE: «Telling the Game: Baseball as an AP Report», *The Journal of Narrative Technique* 1 (1988), pp. 47-60, y RYAN, MARIE-LAURE: «Narrative in Real Time: Chronicle, Mimesis and Plot in the Baseball Broadcast», *Narrative* 1 (1993), pp. 138-155.

nes tradicionales, o a dichos comunes. Esquemas de este tipo serían por ejemplo: el débil vence al fuerte (David contra Goliath); la superación ante la adversidad («*Per aspera ad astra*» o «De atrás pica el indio»); el error fatal, la derrota inmerecida («La vida es dura»); la derrota evitable (castigo a la soberbia) y otros más. Influyen aquí estereotipos regionales y nacionales como el elegante estilo brasileño, el duro fútbol uruguayo, el *fairplay* inglés y la incansable condición física alemana.

También nos sirve otra categoría narratológica: el tiempo de la narración. Hay tres relaciones posibles entre el momento del acto de narrar y el momento de lo narrado. El acto de narrar puede ser anterior, simultáneo o ulterior al tiempo de lo narrado. El caso estándar es la *narración ulterior*: primero sucede algo, luego se cuenta lo que sucedió. Hay también, por ejemplo en profecías como la del *Apocalipsis* de San Juan, *narraciones anteriores*, en las cuales se narra una historia que todavía ha de ocurrir. Y hay *narraciones simultáneas* en las cuales se cuenta una historia mientras ésta se desarrolla. Es el caso de las transmisiones de fútbol en directo. Existe una diferencia importante entre el relato simultáneo y el ulterior. En el caso del relato simultáneo, el narrador puede proponer explicaciones causales, valorizaciones y esquemas narrativos sólo tentativamente. Siempre es posible que el desarrollo de los sucesos se desvíe de la dirección prevista. Entonces hay que encontrar nuevas explicaciones y nuevos esquemas que sean más adecuados que los anteriormente usados.

TIPOS DE EXPLICACIÓN

Ahora bien: los partidos de fútbol tienen un interés doble. Por un lado, uno los experimenta *hacia adelante*, prospectivamente. Dijo el famoso técnico alemán Sepp Herberger: «¿Sabe por qué la gente va al fútbol? Porque no sabe cómo termina». Los partidos de fútbol fascinan en cuanto uno los experimenta, como los jugadores mismos, delante de un futuro abierto que incluye potencialmente varios desarrollos alternativos. Pero esto no explica el interés tan fuerte por los reportajes posterior-

res: la interminable serie de resúmenes, análisis, comentarios, estadísticas y entrevistas que sigue a un partido. (En *La Segunda* encontré incluso declaraciones de diputados, alcaldes y ministros opinando sobre el partido; *El Metropolitano* citó a chilenos en Venezuela, a un piloto de carreras, a un actor y a un cantante.)

Así que el interés en el fútbol —si tiene interés alguno— debe consistir también en otra cosa. He aquí un hecho psicológico. Da placer entender intelectualmente algo que ha cautivado emocionalmente. La explicación de un partido de fútbol se puede hacer con más profundidad *hacia atrás*, retrospectivamente, que simultáneamente. Sólo el punto de vista retrospectivo permite explicar con cierta probabilidad por qué tal o cual suceso se ha desarrollado de una cierta manera. Al placer identificatorio de experimentar un partido hacia adelante se suma así el placer intelectual de explicar por qué se desarrolló tal como lo hizo.

A menudo se escucha que un analista pretende explicar por qué un partido no pudo haberse desarrollado de otra manera, por qué fue *necesario* que sucediera tal como sucedió. Tales pretensiones no son más que una manera de hablar. Como en casi todo periodismo sobre hechos humanos, se trata aquí no de explicaciones deterministas de tipo deductivo-nomológico (aquellas que explican hechos simples y que pueden predecir su ocurrencia), sino de las del tipo histórico (que explican hechos complejos no susceptibles de ser comprendidos exhaustivamente y, por ello, no predecibles). En el caso de la explicación histórica, hay una serie de acontecimientos —los cuales podrían idealmente ser explicados cada uno de manera nomológica— que en su totalidad no son predecibles.³ Explicar por qué un partido de fútbol se desarrolló de tal o cual manera no implica explicar por qué se desarrolló *necesariamente* así. Siempre hay alternativas que habrían sido posibles (si no, igualmente probables). Eso vale para todos los hechos humanos complejos, siempre falibles y sometidos a la contingencia. Mucho más aun vale para el fútbol, donde el azar de que un tiro que toca el poste entre o no al arco,

3. Véase DANTO, ARTHUR C.: *Narration and Knowledge*, New York, 1985.

ILUSTRACIÓN Nº1: PORTADA DEL SUPLEMENTO 'COPA!' DE 'EL METROPOLITANO', 1/7/99. EL TÍTULO Y LA IMAGEN RESUMEN EL RESULTADO DEL PARTIDO EN FORMA ICONOGRÁFICA.



puede decidir todo un partido. El azar es azar justamente porque no se explica nomológicamente.

EL REPORTAJE RETROSPECTIVO

Examinemos entonces uno de los dos tipos fundamentales del reportaje narrativo: El reportaje retrospectivo o ulterior en el diario. (El reportaje retrospectivo no es necesariamente escrito; también puede ser oral, como son los resúmenes en la televisión y en la radio). ¿Cuáles son sus rasgos

distintivos? En general, al día siguiente, los reporteros pueden asumir que la mayoría de sus lectores ya sabe cómo terminó el partido. Por eso, en sus artículos no presentan una crónica sino que comienzan directamente con un resumen. La mayor parte del texto está dedicada a momentos y tendencias significativas, y a la explicación causal del partido, es decir, a dar a los acontecimientos la coherencia de una historia. *El Mercurio* destaca explícitamente «Las claves del partido» y da tenden-

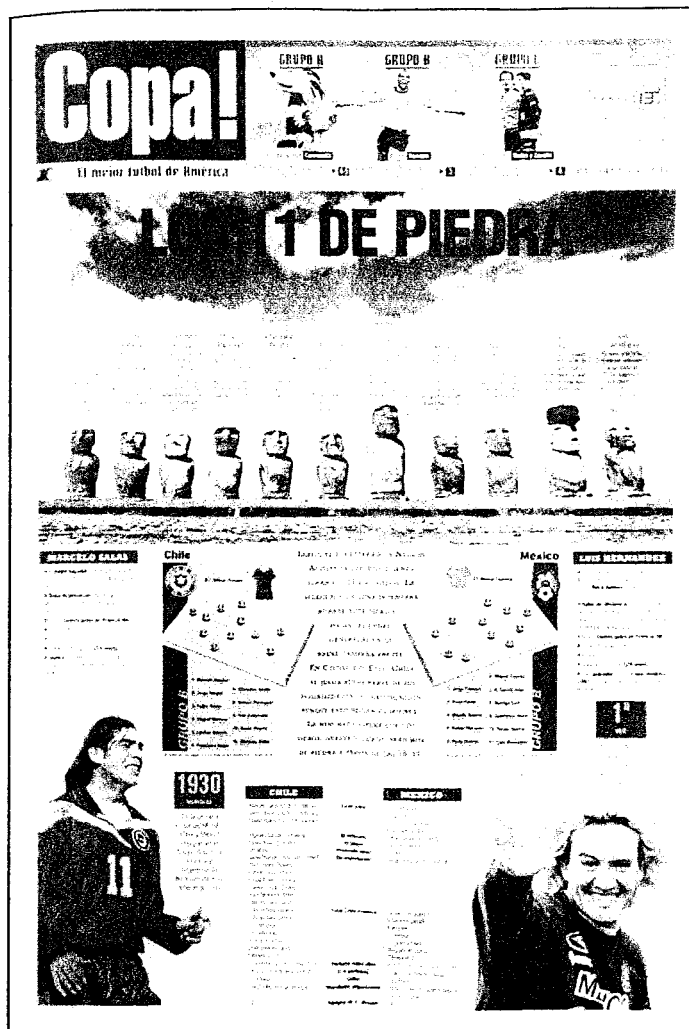


ILUSTRACIÓN N°2: PORTADA DEL SUPLEN-
TO 'COPA!' DE 'EL METROPOLITANO', 30/6/99. LA
REPRESENTACIÓN ICONOGRÁFICA DE LOS
JUGADORES CREA SIGNIFICACIONES METAFÓ-
RICAS QUE INCLUYEN LA IDENTIDAD CHILENA
DE LA SELECCIÓN, Y SU ESENCIA SÓLIDA Y
PERMANENTE; A LOS INTEGRANTES ACTUALES,
EN CAMBIO, SE LOS PRESENTA A TRAVÉS DEL
ABSTRACTO MEDIO DE LA ESCRITURA.

cias generales, es decir, simplifica la complejidad de lo que sucedió en la cancha a favor de tendencias y sucesos que fueron los más relevantes. Normalmente los artículos se escriben alrededor de una noción central que muchas veces se refiere a una escena clave del partido o al resultado. En el caso de Chile versus México, jugado durante la Copa América el 30 de junio de 1999 en Ciudad del Este (Paraguay), no hubo escenas muy destacadas o decisivas en favor de Chile.⁴ Entonces *El Metro-*

politano eligió como entrada para sus reportajes un título y una imagen que resume el resultado en forma iconográfica (ILUSTRACIÓN N°1).

El tiempo principal de los reportajes retrospectivos es el pasado. Pero a menudo encontramos también el uso del presente. En este caso, claro, no se trata de un presente de sentido de contemporaneidad sino del llamado presente histórico. En los diarios consultados dominan los resúmenes, comentarios y estadísticas, es decir, tipos de dis-

4. Me refiero a los reportajes sobre este partido en las secciones de deportes de *El Mercurio*, *El Metropolitano*, *La Cuarta*, *La Segunda* y *Las Últimas Noticias* (todos de Santiago de Chile) del 1 de julio de 1999, y en *El Mercurio* y *El Metropolitano* del 30 de junio de 1999.

curso que sólo se pueden producir retrospectivamente. Un caso muy obvio son las estadísticas. En los diarios encontramos un recuadro con los pormenores del partido: los nombres de los jugadores y del árbitro, el número de espectadores, los minutos de los goles y de los cambios. *El Mercurio* llama a este recuadro «La ficha»; *El Metropolitano*,

medio de la escritura. *El Mercurio*, por su parte, indica: «Chile atesora esperanzas puesto que le favorece ampliamente la historia de confrontaciones con su rival de esta tarde», ignorando el hecho obvio de que las selecciones nacionales han estado conformadas por muy distintos jugadores. Pero es «historia de confrontaciones»; no es la reciente,

DA PLACER ENTENDER INTELECTUALMENTE ALGO QUE HA CAUTIVADO EMOCIONALMENTE. LA EXPLICACIÓN DE UN PARTIDO SE PUEDE HACER CON MÁS PROFUNDIDAD [...] RETROSPECTIVAMENTE.

«Estadísticas partido». La información contenida en ellos puede ser muy compleja y detallada. La de *El Metropolitano*, por ejemplo, entrega datos de cada uno de los 24 jugadores (hubo dos reemplazos). Para todos los volantes defensivos, da el número de los quites, pases buenos, faltas cometidas, tarjetas amarillas, pases errados, tiros al arco, goles.

EL PARTIDO HECHO DRAMA

Pero la reconstrucción narrativa de un partido de fútbol necesita más que un mero resumen con estadísticas y otros datos. Para entregar una historia interesante, los reportajes presentan el partido como drama con un *antagonismo* entre dos frentes adversarios.⁵ En nuestro caso, los diarios no pusieron en escena un antagonismo en términos bélicos. Pero sí encontramos estereotipos nacionales, con los cuales el partido gana una significación que trasciende la mera confrontación deportiva. La selección nacional parece tener una esencia estable que permanece a través de los diferentes partidos y torneos, y de las participaciones de los jugadores individuales. La portada de *El Metropolitano* del día del partido lo demuestra (ILUSTRACIÓN N°2): los titulares del equipo chileno aparecen ahí como «los 11 de piedra». La representación iconográfica de los jugadores como moais crea significaciones metafóricas que incluyen la identidad chilena de la selección, y su esencia sólida y permanente; a los integrantes del actual equipo, en cambio, se los presenta a través del abstracto

puesto que el mismo medio afirma unos párrafos antes que ella «favorece en los números al cuadro mexicano».

Para poner en escena el antagonismo, se necesitan *protagonistas* que lo representen e individualicen. A pesar de que el fútbol está constituido por una confrontación grupal, observamos una tendencia a representar el partido como una lucha no de colectivos sino de unos pocos individuos. Muy pocos jugadores le sirven al medio como protagonistas y antagonistas del partido hecho drama. En encuentros internacionales, esta oposición suele identificarse con una lucha entre los buenos contra los malos. Pero no fue así en el caso analizado. No obstante, destacaron Marcelo Salas e Iván Zamorano, y el delantero mexicano Luis Hernández (ILUSTRACIONES N°s 1 y 2). *El Mercurio* del día del partido incluyó la siguiente bajada: «El duelo entre las duplas Hernández-Blanco y Zamorano-Salas augura un partido con mucho trabajo para defensas y arqueros».

Para la dramatización del partido, también sirve *psicologizarlo*. Como el fútbol es actividad física, lo que cuenta son hechos visibles. Hay que meter la pelota en el arco adversario y nada más. Entonces, ¿por qué acentúan los diarios tanto los rasgos psicológicos? En *El Metropolitano*, por ejemplo, se escribe: «Pizarro, el que salió, se sentó cabizbajo en una banca desolada, donde al principio del partido todos se sentaron y juntaron optimismo. Pizarro miraba a sus lados y sólo veía

5. Para un análisis parecido, pero de aplicación de conceptos dramáticos a las noticias en televisión, véase PUENTE, SOLEDAD: *Televisión: El drama hecho noticia*, Santiago de Chile, 1997.

tres asientos vacíos a su derecha u otro tanto a su izquierda. El paramédico Eduardo Urrutia le pasó un cortaviento azul para que no se enfriara y arriesgara un resfrío. Tales informaciones convierten a los jugadores en personajes y hacen entender los actos físicos en el césped como expresiones psicológicas de un drama humano.

Un partido de 90 minutos es demasiado largo y difuso para poder representarlo por completo en un reportaje retrospectivo. Hay que seleccionar y resaltar el material para dar a la representación una forma concisa y significativa. Entonces se necesitan *puntos culminantes*. Los diarios acentúan algunos momentos y los presentan como claves del partido. Tales momentos suelen ser destacados no solamente en el texto, sino también por la inserción de fotos. Ya dije que en nuestro partido, desde el punto de vista chileno, no hubo muchos momentos de este tipo, pues faltaron goles nacionales. En *El Mercurio* encontramos una foto del gol mexicano. Es significativo el momento y el contenido elegidos: se ven tres defensores chilenos después del gol con cabezas bajas y caras deprimidas. Esta foto nos señala una última tendencia importante de la representación periodística del partido: la *identificación* del reportaje con el punto de vista del equipo chileno. A pesar de que el fútbol es un deporte que involucra dos facciones, la representación medial, de manera más o menos obvia, suele identificarse con una de ellas. En nuestro caso, lo que se ve no es la alegría de los mexicanos —la que seguramente fue objeto de las fotos en los diarios aztecas— sino la tristeza de los chilenos derrotados.

Hemos revisado algunos elementos que contribuyen a la reconstrucción narrativa de un partido de fútbol. Resta identificar los esquemas narrativos que vertebran los reportajes sobre nuestro partido. Algunos medios aplicaron el de 'la derrota inmerecida'. *Las Últimas Noticias* titula: «El resultado no fue justo». *El Mercurio* cita al técnico

chileno Nelson Acosta: «Era un Partido Pintado para el Cero», lo que quiere decir: En verdad, el partido tuvo la forma de un empate, y la derrota chilena es una desviación accidental de algo más verdadero. Así se abre una diferencia entre una esencia fortuitamente oculta y una superficie accidental. La función de esta diferenciación es bastante obvia, pues sirve como disculpa del técnico para una derrota por la cual él también fue responsable. No todos los diarios concordaron con esta interpretación. *La Cuarta* asegura que los mexicanos «fueron más a lo largo de los noventa minutos», y *Las Últimas Noticias* también opina que la selección chilena «en ningún momento alcanzó siquiera a merecer» un empate. En vez de una derrota inmerecida, el partido aquí es interpretado como una derrota merecida. La aplicación de esquemas narrativos mutuamente incompatibles al mismo partido comprueba que una historia de fútbol puede ser construida de maneras diferentes e incluso contradictoria.

LA «VERDAD» DEL FÚTBOL

A lo largo de este artículo he subrayado elementos de construcción en reportajes de fútbol. Sin embargo, esto no implica que el periodista pueda contar cualquier historia sobre un partido dado. Al contrario. El hecho de que no sólo hay opiniones diferentes sino también la posibilidad real de discutir sobre la verdadera historia de un partido, ya señala que más allá de la construcción narrativa hay un punto de referencia común, el que puede ser representado más o menos apropiadamente por el periodista. El popular programa en la televisión chilena de Eduardo Bonvallet, *Fútbol de verdad*, singular en su dedicación total —y a menudo chocante— a la cuestión del fútbol, lo demuestra semana a semana. Si los reporteros a veces no coinciden en la interpretación correcta de un partido, todos aspiran a alcanzar la meta ideal: reportear la verdad del fútbol. 